УЛИЧНЫЙ ДОК

Медицина, как говорится, это призвание. Мы приходим в нее, чтобы помогать людям. И это правда. Мне нравилось то, что я делал; до тех пор, пока однажды не понял, что больше не могу продолжать. Не знаю даже, что изменилось: медицина или я сам.

Но если ты занимаешься этим всю свою жизнь, то это все, что ты умеешь. И помнишь, что я сказал о желании помогать? Есть много людей, которым нужна помощь, они живут прямо у нас под носом – там, куда мы не любим смотреть. И я решил помогать им. В наши дни уличная медицина уже не спасает от грязного бизнеса – все равно окажешься там, рано или поздно. В конечном счете, я все же перешел дорогу не тем людям. И мне срочно понадобились деньги. Так я узнал о беге в тенях; оказалось, многим командам нужен человек, способный держать скальпель.

Уличная медицина... Это далеко не так романтично, как кажется. На самом деле, "романтика" не входит даже в десятку наиболее подходящих слов, которые я бы использовал при описании. Но это все еще лучше, чем отказывать людям из-за отсутствии страховки и смотреть на то, как они медленно умирают. И так я снова стал помогать людям. Только вот сами люди далеко не всегда хорошие. Честно говоря, большинство из них преступники. Но ведь никто не идеален, м?

Уличный док – это тот, кто предоставляет медицинские услуги тем, кто живет в тенях. Они помогают своей команде выжить и отправиться от травм, которые попросту неизбежны в этой профессии. Пластырь и обезболивающее способны оказать вам первую помощь, но если вы попали под осколочную гранату – вам нужна не первая помощь, вам нужен док.

СОЗДАНИЕ УЛИЧНОГО ДОКА

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Ясные глаза, взгляд повидавшего многое, острый взгляд
Короткая стрижка, стильная прическа, бандана
Спортивное телосложение, здоровое, небольшое
Деловая одежда, уличная одежда, комбинезон ССиНМП

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Знание** и **Влияние**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности (минус стоимость кибер-имплантов) и 4 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: *бронежилет*, *облегающая броня*
Оружие: *выберите особое оружие, пистолет или пистолет-пулемет*

7. Выберите 2 контакта

Врач неотложки, работник морга, судмедэксперт, фармацевт, водитель DocWagon, торговец органами, сотрудник банка крови

8. Выберите кибер-импланты

Вы можете начать игру, выбрав предложенные опции из каждого набора, либо придумать свои собственные (стоимостью до 3 сущности и 20.000 ¥):

Набор 1 (3 сущности): *кибер-уши* с *ультразвуковой системой* и *звуковым компенсатором*, а также *нейронный чип* с *1 скиллсофтом*
Набор 2 (3 сущности): *кибер-рука* с *электро-импульсами*

9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходами ***Военный врач*** и ***Оставайся со мной***.

УЛИЧНЫЙ ДОК

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

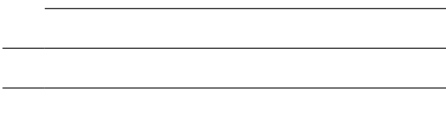
_______________ помог мне слезть с иглы.

_______________ замарал свои руки кровью, помогая мне спасти жизнь.

_______________ обязался забрать ящик с лекарствами; ящик пришел, но лекарств в нем было вдвое меньше.

Я помог _______________ добыть информацию от одного заключенного.

МЕТАТИП



ХАРАКТЕРИСТИКИ



Бдительность



Сноровка



Выносливость



Знание



Влияние







Сущность Карма Броня

БРОНЯ

Тип Бонус

РАНЕНИЯ



ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип Дистанция Урон Боезапас Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

Набор запасов лекарств [*5 исп-й,* ☐☐☐☐☐]

ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Военный врач**: когда вы **оказываете кому-то медицинскую помощь**, зачеркните 1 запас лекарств и бросьте +Знание. На 10+ пациент исцеляет 1к6 урона. На 7-9 пациент исцеляет 1к6 -1 урона.

■ **Оставайся со мной**: когда вы **предпринимаете попытку стабилизировать союзника, истекающего кровью**, зачеркните 2 запаса лекарств из своего набора и бросьте +Знание. На 10+ выберите 3 опции. На 7-9 выберите 2:

- их можно переместить без носилок;
- стабилизация требует меньшего количества медикаментов; зачеркните 1 запас лекарств заместо 2;
- вы не подвергаете себя опасности, помогая им;
- они не будут страдать от хронических травм.

Ваш пациент не погибнет в случае первого провала. Вы можете предпринять вторую попытку со штрафом -1, но если вы провалите и ее – это будет фатально.

☐ **Клятва Гиппократа**: когда вы **работаете с пациентом в ходе боя, но не принимаете в нем активного участия**, вы получаете бонус +1 брони.

☐ **Не навреди**: если вы **отказываетесь причинять вред (не наносите физического урона)**, тогда ход *Клятва Гиппократа* дает вам бонус +2 брони заместо +1.

☐ **У всех она красная**: если вы **решаете оказать помощь раненому противнику**, зачеркните 1 запас лекарств и бросьте +Влияние. На 10+ они стабилизированы, и вы можете задать им два вопроса, на которые они ответят правдиво. На 7-9 вы можете задать только один вопрос.

☐ **Добротные колеса**: когда ваш **пациент заражен болезнью или ядом**, зачеркните 1 запас лекарств и бросьте +Знание. На 10+ в вашем наборе находится нужный антидот или антитоксин, способный сдержать развитие болезни или яда. На 7-9 вам удается лишь замедлить указанные выше эффекты.

☐ **Аптека открыта**: когда вы **обращаетесь к своим контактам, чтобы достать особые медикаменты**, бросьте +Влияние. На 10+ выберите 2 опции. На 7-9 выберите 1:

- они накидывают вам небольшой бонус сверху; получите 1 дополнительную дозу медикаментов;
- доставка медикаментов займет 1 день заместо 2;
- никто не заметит пропажи медикаментов;
- вы также получаете некоторую интересную информацию.

☐ **Мобильная хирургия**: у вас есть транспорт с небольшим, но функциональным набором хирургических инструментов, способных лечить ранения. Показатель запасов хирургического набора равен 10; вы также можете использовать их для пополнения своего базового запаса лекарств во время забегов.

☐ **Как новенький**: каждый раз, когда вы **оказываете кому-то медицинскую помощь** (например, *Первую помощь*), бросьте +Влияние. На 10+ они действуют на стиле в следующий свой ход. На 7-9 они получают +1 к следующему ходу.

☐ **Megalexicosis**: когда вы **извергаете поток из непонятных медицинских терминов, чтобы напугать, запутать, убедить или отвлечь кого-то**, вы можете использовать +Знание вместо +Влияние.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ